



Mesdames, Messieurs les Entraîneurs,

Les catégories d'âges évoluent, avec la création d'une catégorie -9 ans, des -10 ans devenant des -11 ans, avec passage du terrain en largeur à du jeu sur grand espace... Une catégorie incontournable, les -13, portée en priorité sur des savoir-faire individuels... et les sélections départementales année N (des Inter Comités) basculant sur la 1^{ère} année des -15 ans.

TECHNIK 84 s'adresse plus particulièrement aux entraîneurs (débutants voire confirmés) des catégories -11 et -13 ans M et F ; il se veut être un lien incontournable entre vos projets de jeu et ceux des sélections vauclusiennes (N – 2, N – 1 et N).

Au travers de ce document, **TECHNIK 84** aborde et explore les Savoir-Faire requis chez les -11 et -13 ans. Ainsi, dans chaque numéro, il vous sera fait un rappel des contenus, en tenant compte de 3 critères : « Le joueur a la balle », « L'équipe a la balle », « L'équipe n'a pas la balle ». Les savoir-faire présentés ci-après sont ceux souhaités à la fin de chaque catégorie d'âge, ces compétences étant à développer sur l'ensemble des années de la catégorie concernée.

Ce NUMERO 14 aborde l'entrée de séance. Des échauffements sous la forme de situations jouées vous sont présentés.

Ce document est avant tout le votre. Si vous souhaitez voir aborder d'autres thèmes en priorité, faites-nous le savoir et l'Equipe Technique Départementale se fera une joie d'y répondre du mieux possible.

Sportivem'hand

Cyrille CHAUVIN, Conseiller Technique Fédéral 84



Catégorie -11 ans

<i>Le joueur a la balle</i>	<i>Son équipe a la balle</i>	<i>Son équipe n'a pas la balle</i>
<p>L'éducateur observe que le joueur est capable :</p> <ul style="list-style-type: none"> .de courir dans les espaces, vers le but adverse .de voir les partenaires disponibles et de passer le ballon, si possible vers l'avant en priorité .de maîtriser le ballon dans le dribble .de déborder son adversaire direct et/ou de passer le ballon dans la course d'un partenaire (lecture) .d'utiliser diverses formes de tirs (suspension, dans la course) .de ne plus tirer sur le gardien, mais de tirer hors de portée du GB (impacts) à courte et semi-distance .de jouer dans son couloir de jeu direct sur grand et petit espaces. .d'initier des relations AR/AL et AR/PVT autour de la zone adverse <p><i>Le Gardien de But :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> .de relancer rapidement à un partenaire démarqué (le plus proche du but adverse en priorité) 	<p>L'éducateur observe que le joueur est capable :</p> <ul style="list-style-type: none"> .de voir la récupération de la balle et devenir attaquant le plus rapidement possible .d'être orienté vers le but adverse .d'être disponible pour le porteur de balle .de recevoir le ballon en mouvement, en courant, dans un espace libre .d'utiliser l'espace en largeur et profondeur .de faire progresser la balle vers le but adverse .de passer du grand au petit espace (proche de la zone adverse) 	<p>L'éducateur observe que le joueur est capable :</p> <ul style="list-style-type: none"> .de se sentir défenseur dès la perte de balle .de prendre en charge son adversaire direct tout en voyant le ballon (positionnement entre adversaire/but à défendre, ou ballon/but à défendre) .de développer des intentions de récupération de balle au plus proche du but adverse, comme le harcèlement (sur le porteur de balle), et la dissuasion (sur les partenaires du porteur de balle) .de s'organiser collectivement (harcèlement / dissuasion) pour récupérer la balle <p><i>Le Gardien de But :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> .de se positionner dans son but de manière à fermer l'angle de tir, tout en se déplaçant rapidement .de passer du mode réactif à anticipateur / protecteur dans ses parades

Tout en développant une motricité générale en fil rouge ... par une dissociation segmentaire Haut/Bas et/ou Droite/Gauche, si possible avec ballon(s)



Catégorie -13 ans		
<i>Le joueur a la balle</i>	<i>Son équipe a la balle</i>	<i>Son équipe n'a pas la balle</i>
<p>En plus des savoir-faire listés en -11 ans, l'éducateur observe que le joueur est capable :</p> <ul style="list-style-type: none"> .d'être dangereux à l'approche du but adverse en essayant de respecter la triple menace (manœuvrer, passer, tirer) .d'utiliser à bon escient le crédit d'actions (règlement balle en main) .d'attaquer un des 2 intervalles proches du pivot (pour recherche et exploitation en surnombre) .de faire circuler le ballon en vue de la continuité du jeu .de rechercher un surnombre offensif .d'améliorer la relation avec ses partenaires proches (AR/AL, AR/PVT) <p><i>Le Gardien de But :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> .d'agir en vue d'avoir la balle le plus proche possible et enchaîner la relance le plus vite .de relancer la balle en respectant les 3 plans du positionnement des partenaires sur la montée de balle : <ol style="list-style-type: none"> 1-ailliers et pivot à l'approche du but adverse 2-arrières sur ligne médiane (écartement) 3-demi-centre en appui proche 	<p>En plus des savoir-faire listés en -11 ans, l'éducateur observe que le joueur est capable :</p> <ul style="list-style-type: none"> .de changer de statut défenseur/attaquant dès que le ballon quitte la main du tireur adverse .de prendre de vitesse le repli défensif adverse par anticipation à l'opposé du tir, de le traverser ou de le contourner, en respectant les fondamentaux de la montée de balle : Ecartement et étagement sur 3 plans .de respecter l'espace, le placement de son poste autour de la défense adverse, en fonction des actions du porteur de balle, et du dispositif adverse .de respecter la notion de trapèze en attaque placée (2 ailliers et 2 arrières latéraux) en cas de mouvement <p><i>Le Gardien de But :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> .de participer à la montée de balle en sortant de sa zone (relais potentiel) 	<p>En plus des savoir-faire listés en -11 ans, l'éducateur observe que le joueur est capable :</p> <ul style="list-style-type: none"> .de changer de statut attaquant / défenseur dès la perte de balle .d'interdire l'espace intérieur (courses) en excentrant l'adversaire .de communiquer en vue de mieux se répartir les joueurs et tâches défensives .de se situer dans un dispositif défensif (étagé de préférence) .de prendre en compte le duel du partenaire défensif proche et d'agir en fonction (soutien/dissuasion) .d'être aligné pour mieux aider le ou les partenaires proches (orientation des appuis selon le système utilisé) .de flotter pour obtenir un surnombre côté balle (système de zone) .de prendre en charge collectivement le pivot <p><i>Le Gardien de But :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> .de prendre des informations sur le tireur (bras porteur, course, yeux ... ligne d'épaules) .de lire les tirs préférentiels en fonction des indices prélevés
<p><i>Tout en passant d'une motricité générale vers une motricité plus affinée et spécifique ... liée au(x) poste(s)</i></p>		



Légende		Objectif de la situation :
▲ Attaquant	● Défenseur ▲ Plot ○ Ballon → Course - - - → Passe ⇨ Tir	Développer des intentions de récupération de balle
Situation	Fonctionnement	Evolution
	<p>Terrain divisé en 2 dans la largeur, 4 équipes avec un ballon par demi-terrain (prévoir les chasubles).</p> <p>Mini matchs de 3 mn, sous forme de montée/descente.</p> <p>« Pour marquer un point, vous devez poser la balle derrière la ligne adverse. Nombre de pas illimité pour le déplacement. Pour récupérer le ballon, le défenseur doit être placé entre le but à défendre et le porteur de balle, et doit toucher ce dernier avec les 2 mains.</p> <p>Sous forme de montée/descente, les vainqueurs montent d'un secteur, les perdants descendent d'un secteur. En cas de match nul, est considérée vainqueur l'équipe qui a marqué le 1^{er} point»</p>	<p>.Nombre de pas limité à 3, pas de dribble, aucun contact. Pour récupérer la balle, jouer sur les intentions de harcèlement/dissuasion</p> <p>.Valoriser les interceptions : Si ballon posé derrière la ligne adverse après interception, le but vaut 3 points ; sinon reste 1 point.</p> <p>Comportements attendus chez les défenseurs</p> <p><u>Défenseur du porteur de balle</u></p> <p>.Harcéler le PDB en provoquant une mauvaise passe</p> <p><u>Défenseur du partenaire du PDB</u></p> <p>.Dissuader en laissant croire que la passe est possible</p> <p>.Etre orienté de manière à pouvoir agir à la fois sur la trajectoire possible du ballon et être au contact du défenseur</p>



Légende		Objectif de la situation :
<p>▲ Attaquant ● Défenseur ▲ Plot ○ Ballon → Course - - - → Passe ⇨ Tir</p>		<p>Prise d'informations et enchaînement de tâches</p>
Situation	Fonctionnement	Evolution
	<p>1 ballon – 4 équipes avec chasubles.</p> <p>« Dans les 6 et 9 m, chaque équipe reçoit le ballon d'une autre, et doit le passer à une couleur imposée. Tous les joueurs sont en mouvement.</p> <p>Les bleus passent aux rouges, les rouges passent aux jaunes, les jaunes passent aux verts, et les verts passent aux bleus ».</p>	<p>.Mettre en jeu un 2^{ème} puis un 3^{ème} ballon .Passer le ballon à chaque fois à un joueur différent (dans la couleur imposée) .Modifier la circulation des ballons en changeant l'ordre des couleurs</p> <p>Comportements attendus chez le défenseur</p> <p>. Prendre l'information sur le(s) ballon(s) susceptibles d'arriver . Être disponible pour le porteur de balle</p>

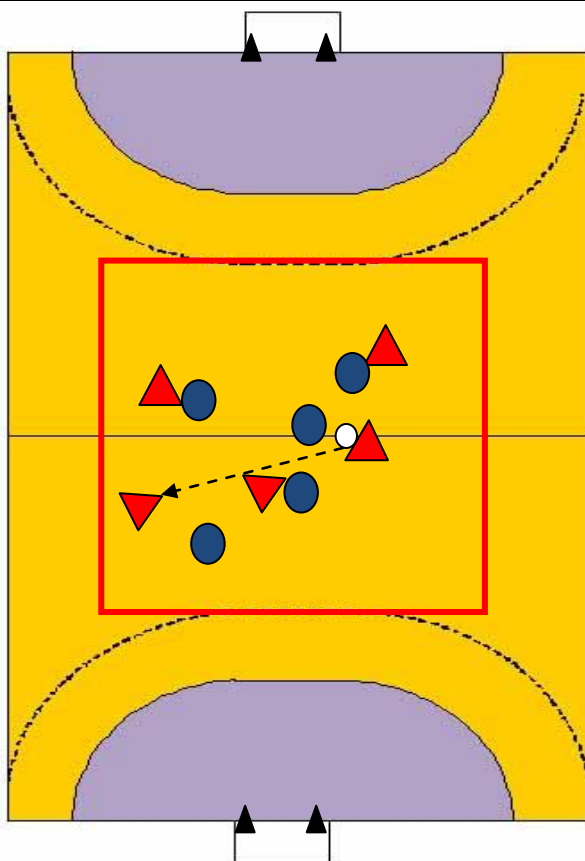


Légende

▲ Attaquant ● Défenseur ▲ Plot ○ Ballon → Course - - - → Passe ⇨ Tir

Objectif de la situation : Améliorer la disponibilité du non porteur de balle sur petit et grand espace

Situation



Fonctionnement

Zone délimitée centrale par des lignes au sol, 2 équipes et 1 ballon.
« Vous devez enchaîner 6 passes pour marquer un point, jeu sans dribble, respect des 3 secondes ».

Evolution

1-Agrandir l'espace jusqu'aux lignes de touches. Obligation de passer à un partenaire démarqué pour valider la passe.
2- Une fois les 6 passes effectuées, l'équipe attaque un des 2 buts au choix, et tire sur un des 4 repères dans le but pour marquer un point (chasubles en haut, plots au sol), sinon 0 point. Si point marqué, l'équipe garde la balle, sinon balle à l'adversaire.

Comportements attendus chez l'attaquant

Le non porteur de balle:

.**Se démarquer**, se positionner dans un espace loin des défenseurs

Le porteur de balle :

.**Voir les partenaires démarqués**



Légende		Objectif de la situation :
<p>▲ Attaquant ● Défenseur ▲ Plot ○ Ballon → Course - - - → Passe ⇨ Tir</p>		<p>Développer des intentions de récupération de balle</p>
Situation	Fonctionnement	Evolution
	<p>2 équipes avec un ballon par équipe (chasubles), dans les 6 et 9 m.</p> <p>« Chaque équipe dispose d'un ballon qu'elle doit protéger de l'autre équipe, en le faisant circuler. En même temps elle cherche à récupérer le ballon de l'équipe adverse, grâce à un travail de harcèlement/dissuasion.</p> <p>Dès qu'une équipe a les 2 ballons, elle cherche à toucher les adversaires balle en main. Le ou les joueurs touchés se positionnent en gainage jusqu'à ce qu'un partenaire passe par-dessus pour le(s) libérer. Le joueur en train de se relever ne peut pas être touché.</p> <p>Si l'équipe perd un des 2 ballons, on revient à la situation initiale. »</p>	<p>Jouer sur la dimension du secteur de jeu, plus grand ... plus petit.</p> <hr/> <p>Comportements attendus chez le joueur</p> <p><u>Tous</u> .Être capable à la fois de gérer les 2 ballons mis en jeu, ne pas être focalisé que sur un ballon ... prise d'informations permanente</p> <p><u>Défenseur du porteur de balle</u> .Harceler le PDB en provoquant une mauvaise passe</p> <p><u>Défenseur du partenaire du PDB</u> .Dissuader en laissant croire que la passe est possible</p>



Légende		Objectif de la situation :
<p>▲ Attaquant ● Défenseur ▲ Plot ○ Ballon → Course - - - → Passe ⇨ Tir</p>		<p>Disponibilité et communication</p>
Situation	Fonctionnement	Evolution
	<p>2 équipes – chaque équipe est répartie par demi-terrain, et reste dans sa moitié de terrain – 1 ballon en jeu</p> <p>« Pour marquer un point, vous devez enchaîner 7 passes sans que l'adversaire récupère le ballon, et passer celui-ci sur la 8^{ème} passe aux partenaires situés dans l'autre moitié de terrain.</p> <p>La 1^{ère} équipe avec 5 points gagne la manche, jeu sur plusieurs manches. Aux joueurs de communiquer entre eux, à l'entraîneur de vérifier si comptage juste avec 8^{ème} passe arrivée dans les mains d'un des partenaires de l'autre moitié de terrain, sinon point non validé. »</p>	<p>Jouer sur le nombre et la forme de passes</p>
		<p>Comportements attendus chez l'attaquant</p> <p><u>Le porteur de balle</u></p> <ul style="list-style-type: none"> .Voir les partenaires démarqués .Capacité à sortir un ballon 'propre' pour son partenaire <p><u>Le non porteur de balle</u></p> <ul style="list-style-type: none"> .Se démarquer, se positionner dans un espace loin des défenseurs